

キャラクター名
キャロット

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	15
メインクラス	ステシー	暗示	暗示：『罪人』
サブクラス	タナトス	寵愛点	98

初期配置	煉獄
最大行動値	14

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	1	2	3
改造	1	2	3

記憶のカケラ	内容
花園	
61 『占い』	幸運をおくれた記憶。誰かが幸運を約束してくれた。あなたの幸運。きっと幸せになれるという言葉。他愛もない遊びだったかもしれないけれど、今のあなたを支えている大切な言葉なのだ。
『開発訓練』	単調なESP開発訓練。壁を見せずに行われるチェス。間違えば罰が待つから必死で駒を覚えるが、相手の動く駒がわからなくて。ひたすら罰を受け続ける時間。
『脱走！』	ある程度の訓練をクリアした子が、アンデッドにされてしまうことを知った。この先に希望はない。だから、リーダーである一人の少女の元でみんな計画を立て、脱走を実行した。
親友	あなたは、夢の中でよく見かける人だ。おぼろげな記憶で、かつて手に入れた花の匂いを懐かしく覚えてしまった。自由の匂い、希望の匂い、そして、無邪気に笑っていた。誰かの声に響いた少女は、誰か認めるまで眠った。
疑念	あなたは誰か。その瞳に、いらいらとした光が反射している。あなたは誰かと同じ目で誰かを見た。懐かしく、あなたは誰か。ESP開発で運命の扉を開いてみた。誰か認めてくれるかな。――脱走していいの？ 誰か認めてくれるかな。
告発	

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
たからもの	依存	3 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
イラ	憧憬	3 ①②③④⑤	
クララ	依存	1 ①②③④⑤	
フレデリカ	憐憫	0 ①②③④⑤	
		0 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	

マニューバ							
タイプ	損傷	名前	使用	タイミング	コスト	射程	効果
ポジション		無茶		オート	効果	自身	コストとして任意の基本パーツを1つ損傷。行動判定・攻撃判定・切断判定を振りなおしてもよい
メインクラス		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了時までそのマニューバは使用できる。
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1、ターン終了時・戦闘終了時にパーツ損傷
サブクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃にのみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることはない
サブクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果	0~1	コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2か妨害2。
				オート			
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		よぶんなつぎはぎあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2。
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
				オート			
腕		ジョギリ		アクション	3	0	白兵攻撃4、攻撃判定+1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		かた		アクション	4	自身	移動1
腕		バスケット		オート	なし	なし	バトルパート終了時、任意の未練を一つ選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
腕		ガントレット		オート	なし	自身	ダメージタイミング、あなたは腕のみ「防衛1」を得る。さらに、腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1。
				オート			
胴		しんぞう		オート			最大行動値+1
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1
胴		うろこ		ダメージ	1	自身	防衛2
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		白のナイト		オート	なし	なし	たからもの